

неопределенности, которая уничтожается в результате такого наблюдения или исследования.

Шмальгаузен указывает на основополагающее значение понятия «информация» для биологии:

- передача информации от одной особи к другой того же вида, а иногда и другого вида служит основанием для их дальнейшей деятельности;

- передача биохимических и биофизических сигналов (информации) из одной части организма или органа в другую во время их нормального, либо ненормального функционирования, является основой регулирования жизненных функций;

- биохимическая информация, передаваемая в записанном (закодированном) виде от родителя к потомству является наследственной информацией (ее кодом), а расшифровка и преобразование этой информации определяют последовательность и формы ее реализации и воплощения в процессах развития;

- информация как мера неопределенности в строении биологических систем является средством их изучения и описания.

Особое внимание уделяется Шмальгаузену количественной и качественной оценке информации. Так, утверждается, что, хотя возможна оценка количества информации на самых разных уровнях – от учета организации биоценозов до оценки количества информации в наследственном коде, в мире живых существ качество информации имеет нередко решающее значение. Если биоценоз получает информацию о новом виде организмов (через его деятельность), то всегда происходит сопоставление нового варианта с прежней нормой. Однако здесь существует проблема оценки качественных характеристик информации, что отчасти решается через возможность проверки ее надежности. Например, информация обо всех существенных признаках дублируется двойным кодом.

Итак, понятие «информация» является основополагающим в работах И. И. Шмальгаузена, выводы которого позволили под новым углом взглянуть на окружающие нас живые организмы и вписать их в саморегулирующуюся систему органической природы. Теория биологической эволюции как саморегулирующейся системы стала ярким примером концепции, зародившейся в рамках неклассической рациональности.

КИНО: ТЕХНОЛОГИЯ ВИДЕНИЯ

А. С. Темлякова

Кинематограф и последствия его влияния мы можем наблюдать ежечасно, это то явление, которое окружает нас, к которому

мы можем прикоснуться, соприкоснуться, вникнуть в него, жить его дыханием, его содержанием. Режиссеры и кинематографисты конструируют в своих фильмах миры, порой загадочные, порой понятные и близкие. Однако проблемным и неоднозначным моментом в данном случае является особенность понимания содержания и смысла фильма, тонкости восприятия и рефлексии событий, наблюдаемых на экране.

Стоит отметить, что зрители, просматривая разные фильмы, приобщаются к культуре просмотра и культуре восприятия кино.

Так команда, снимающая фильмы для жителей африканской деревни, с удивлением обнаружила, что передовые образовательные технологии меркнут, превращаются в ничто на фоне неумения потенциальных зрителей смотреть фильмы.

Мы привыкли думать, что это – естественно присущий человеку способ видения и что незачем учиться для того, чтобы смотреть фильмы или рассматривать фотографии. Подготовленные люди, люди, привыкшие к киноизображению, фокусируют свой взгляд в точке перед плоским экраном, что и позволяет охватить весь кадр. В этом смысле и восприятие изображения – это конвенционально организованная деятельность. Вы должны увидеть изображение сначала целиком, а жители африканской деревни не умели этого делать, поскольку не были к этому приучены. Когда им показывали изображение, они начинали рассматривать его приблизительно так, как это делает сканнер телекамеры, т. е. быстро двигаясь по картинке. Вероятно, именно так действует взгляд, не приученный к рассматриванию картин, – он их сканирует⁵⁰⁶.

Одной из важнейших характеристик любой письменной аудиторией является принятие ею пассивной потребительской роли при прочтении книги или просмотре фильма. В кино человек отождествляет себя с камерой, а представители бесписьменной культуры не умеют использовать свои глаза как камеру. В случае же с телевидением зритель отождествляет себя с экраном. Будучи двухмерным и скульптурным, телевидение активизирует тактильность. Иными словами, телевидение не является средством и формой повествования⁵⁰⁷.

Тот факт, что, как сообщает профессор Уилсон, взрослым африканцам требуются годы для того, чтобы научиться смотреть кино, имеет точную аналогию в западном мире. Речь идет о трудностях с восприятием «абстрактного» искусства.

Подобным же образом идеи Эйнштейна легче будет усвоить поколениям, которые вырастут вместе с ними; но нам, для того чтобы

⁵⁰⁶ Маклюэн М. Галактика Гуттенберга: Становление человека печатающего / пер. И. О. Тюриной. М.: Академический проект: Фонд «Мир», 2005. С. 55.

⁵⁰⁷ Там же. С. 60.

перестроить наше воображение, необходимо совершить определенное усилие.

Проще говоря, когда новая технология расширяет одно или несколько наших чувств, вынося их вовне, в социальный мир, то в этой культуре формируется новое соотношение всех наших чувств. Это можно сравнить с тем, как преобразается мелодия, если к ней добавить одну ноту. И когда в какой-либо культуре происходит такое изменение в соотношении чувств, радикально меняется характер восприятия: то, что казалось ясным, становится непонятным, а то, что казалось смутным и непрозрачным, начинает проясняться⁵⁰⁸.

Сегодня зритель, смотрящий кино, может быть рассмотрен как искушенный во всех смыслах и областях человек, которого нужно удивить и заставить сидеть в кинозале до конца сеанса, а перед этим еще и купить билет на этот киносеанс. Просмотр кино в кинотеатре – одна из сфер, незатронутых современным кнопочным миром. Зрителей заранее предупреждают о том, чтобы они отключили свои сотовые телефоны до начала киносеанса.

Кинотеатр предлагает нам не мышление о кино, а список фильмов, сетку обновляющегося еженедельно расписания. В дополнение идет попкорн и мороженое с газировкой в ярко освещенном фойе. Кино, произведенное для массового зрителя, должно пережевываться и перевариваться вместе со сладкой ватой под шипящей и приторно сладкой газировкой.

Кино пытаются связать с миром аналитических вычислений интеллектуальных машин, при этом делая ему только хуже. Число кинотеатров, планируемые и реальные кассовые сборы. И это выражение: «Фильм провалился в прокате». Оно звучит как приговор и знамение судьбы для молодого режиссера.

Однако философия кино позволяет нам не задаваться подсчетами и не уделять внимания этим диагнозам времени или временным диагнозам, как уж повезет с последующей ремиссией. В философии кино художественный мир фильма может быть рассмотрен как чистая материя смыслов, материя самого кино. Она живет на пленке, на съемном носителе как набор кодов в цифровом пространстве.

Кинокритик Татьяна Москвина говорит о коренном переломе масштаба в процессе просмотра кино. Она пишет о шестидесятых-семидесятых годах, как об эпохе, когда лица на экране были огромными, а зритель – маленьким. Маленький зритель внимал, трепетал, верил, сострадал – тем, огромным и прекрасным. Теперь же все наоборот: как правило, огромный зритель сидит и смотрит на маленьких людей на своем домашнем мониторе⁵⁰⁹.

⁵⁰⁸ Там же. С. 62.

⁵⁰⁹ Москвина Т. Жизнь советской девушки. Биороман. М.: АСТ: Редакция Елены Шубиной, 2014. С. 250.

Интересно, что и технология съемки может круто менять сюжет, характер повествования в кино, выбираемые объекты для съемки. Например, в современном 3D кино наиболее привлекательно смотрятся различные объекты правильных геометрических форм, движущиеся в некоем специально сконструированном хаосе. Мы наблюдаем лишь иллюзию хаоса, поскольку выстроенное при помощи компьютерной графики изображение по определению не может быть хаотичным, поскольку основанием его являются числовые вычисления и коды. Примером объектов, выгодно смотрящихся в фильмах, снятых в формате 3D, выступают разлетающиеся мыльные пузыри, снежинки («Щелкунчик и крысиный король», 2010), агрегаты и детали правильной геометрической формы («Хранитель времени», 2011). Человек с его несовершенствами в анатомическом строении, здесь не выглядит привлекательно, либо же он должен быть неминуемо усовершенствован, чтобы попасть на экран фильма в формате 3D. Примером такой картины является цикл фильмов «Уличные танцы 3D» (2010) и «Уличные танцы 2» (2012), где персонажи двигаются в костюмах в специальном математически вычисленном геометрическом расположении в пространстве – такие сцены смотрятся наиболее зрелищно. В кинофильме «Аватар» (2009) персонажи также выглядят совершенными, хотя за существами, населяющими планету Пандора, скрываются реальные актеры, лица и пропорции которых усовершенствованы. Можно сказать, что 3D изображение не добавляет реализма, оно лишь помещает зрителя в наполненную при помощи компьютерной технологии реальность кинозала. Здесь кино лишается живых эмоций, и мы оказываемся в черном ящике с осязаемыми для человеческого глаза развлечениями. Кино превращается из переживания драмы и отождествления себя с героем кинофильма в некий аттракцион. В таком аттракционе сам зритель выступает в роли героя, испытывающего эмоции.

Крайней степенью вживания в происходящее на экране выступает аттракцион в виде 5D кинотеатра. Зритель сам выбирает сюжет для просмотра. Фильмы в таких аттракционах абсолютно не похожи на привычные киноленты в стандартных кинотеатрах, поскольку демонстрируемые сюжеты здесь абсолютно не связаны с киногероями.

5D кино является неким расширением хорошо известного формата 3D кино, дополненного движением в пространстве и комбинацией спецэффектов, предполагающей эффект полного присутствия в сюжете фильма. Это комбинация трехмерного изображения, в сочетании с движущейся платформой, ощущением ветра, брызг воды и мощной акустики, которая создает иллюзию реальности происходящего на экране и погружает зрителя в нереальный мир,

оставляя множество ярких, незабываемых впечатлений. Зритель может перенестись в Египет к гробнице фараона, очутиться один на один с крокодилами и ожившими мумиями; отправиться в захватывающее и полное опасностей путешествие в старую шахту; скатиться по ледяному спуску в окружении снежных пейзажей северной обители; поучаствовать в космических гонках, лавируя вдоль космической станции. И все это не покидая кресла 5D кинозала⁵¹⁰.

Здесь мы видим яркий пример аттракциона. Зрителю предлагают отправиться в некое путешествие, причем изображение на экране – это нарисованные геометрически правильные объекты. Здесь нет погружения в драматический сюжет из жизни персонажей. Главный действующий герой в таком 5D фильме – сам зритель. В данном случае мы можем указать на область пересечения кино и компьютерных игр.

Также зрителю предлагают различные платформы, реализующие право выбора погружения в определенную кинореальность, созданную режиссером и съемочной группой. Сегодня создатели фильмов нередко используют механизм финансирования кинопроизводства под названием краудфандинг.

В качестве примера рассмотрим специфику процесса создания короткометражного фильма «Корсет» (2015)⁵¹¹. Команда создателей фильма привлекает заинтересованную аудиторию пользователей сети Интернет для финансирования фильма. Интересно то, что команда предлагает зрителю возможность попасть в фантастический город, в котором разворачивается сюжет фильма. Режиссер пишет о возможности разработки персонажа специально для зрителя, в роли которого последний и выступит в кино. Сюда входит создание сценария и съемка кинопортрета о персонаже. То есть зрителю предлагается возможность погрузиться в реальность фильма, выступив в качестве одного из персонажей короткометражной кинокартины.

Примером удачного финансирования с использованием краудфандинга также выступает фильм «Васенин» (2014) режиссера Андрея Григорьева. При реализации данного проекта на платформе <http://boomstarter.ru/> в зависимости от величины денежного взноса потенциальному зрителю или акционеру предоставлялись различные бонусы и возможности. Начиная с посещения премьеры фильма в своем городе и заканчивая возможностью войти в состав фокус-группы проекта и изучить материалы фильма еще до его выхода на экраны, а также лично обсудить их с режиссером.

⁵¹⁰ См.: Что такое 5D фильмы? [Электронный ресурс]. URL: <http://www.5d-nn.ru/site.aspx?IID=1970916> (дата обращения: 01.11.2015).

⁵¹¹ См.: Фильм «Корсет» мистический стимпанк триллер! [Электронный ресурс]. URL: <https://planeta.ru/campaigns/corsetfilm> (дата обращения: 01.11.2015).

Не требует доказательств то, что возможности краудфандинга появились и расширились с повсеместным распространением сети Интернет, где группы по интересам, а также заинтересованные и осведомленные пользователи узнают информацию и могут своими личными средствами «голосовать» за тот или иной проект.

Если говорить о стандартных кинозалах и массовом зрителе, то здесь уместна модель, согласно которой зрители «голосуют ногами» за ту или иную кинокартину, посещая киносеанс или игнорируя выход фильма в прокат.

Итак, мы рассмотрели различные существующие сегодня технологии просмотра фильма, некоторые из которых могут подразумевать участие зрителя в процессе кинопроизводства.

Если говорить о современном кино, то компьютерные технологии на данный момент охватили всю сферу кинопроизводства. Фильмы снимаются на цифровые камеры, обрабатываются при помощи компьютерных технологий, которые в итоге непосредственно и рекламируют фильм, увеличивают интерес к нему, также как и стоимость фильма. В данном случае речь идет о 3D-технологиях съемки и кинопоказа.

Наибольшим успехом пользуются те фильмы, в производстве которых задействованы все существующие новейшие технологии.

Итак, мы видим, что как в воображении режиссера конструируются сцены фильма, посредством наращивания на существующие структуры окружающего материального мира элементов, относящихся к художественному миру фильма, так и современные технологии позволяют сделать этот процесс более осязаемым, по крайней мере, наблюдаемым. Моделирование цифровых персонажей, достраивание элементов пейзажа, фона и другие специфические компьютерные операции при создании фильма – позволяют сконструировать цельный мир фильма и сделать его доступным широкой массе зрителей.

МЕДИА И ФИЛОСОФИЯ: ПОИСК ПРОБЛЕМ

С. В. Чекулаев

Философия и человек шагают рука об руку на протяжении всей сознательной истории самого человечества. Сама философия предстает некой квинтэссенцией человеческого бытия, конгломератом всей его многоликой духовной деятельности. В некотором смысле можно взять на себя большую ответственность и назвать философию итогом человеческого существования в этом сложном и противоречивом мире. Следует отметить, что в разные периоды истории она могла выступать в качестве помощника, в ней была